

PEMBIBITAN JIWA *ENTERPRENEURSHIP* MELALUI MEDIA DRONE TERAPLIKASI PADA *BILINGUAL* VIDEO BLOG (VLOG) BAGI SISWA SMK NEGERI 3 KOTA TEGAL

Imam Bukhari^{*1}, Dani Fitria Brilianti², Mella Katrina Sari³

^{2,3}Politeknik Harapan Bersama; Jl. Mataram No. 9 Tegal, Telp/Fax (0283) 352000

¹Program Studi Teknik Komputer

email: ^{*1}bukhari.imam@yahoo.co.id

Abstrak

Pembibitan jiwa entrepreneurship merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan kemandirian siswa SMK khususnya di Kota Tegal. Di era generasi 4.0, keterampilan di bidang teknologi mutlak sangat diperlukan untuk mampu bersaing di dunia bisnis. Dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini, siswa SMK Negeri 3 Tegal diharapkan dapat memiliki keterampilan menerapkan teknologi Drone Teraplikasi pada Bilingual Video Blog (Vlog) serta mampu meningkatkan jiwa entrepreneurship.

Kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah, tutorial dan praktek, yang diikuti oleh 32 siswa SMK Negeri 3 Tegal Kelas XI jurusan Multimedia. Beberapa solusi yang ditawarkan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini antara lain, yaitu 1) Survey lapangan untuk melihat seberapa besar minat dan pengetahuan siswa SMK Negeri 3 Tegal; 2) Merancang pola pelatihan dengan memetakan capaian hasil yang akan diterima oleh siswa SMK Negeri 3 Tegal; 3) Memberikan pelatihan dan pendampingan secara terstruktur sesuai dengan capaian hasil yang telah ditentukan.

Adapun target luaran dari kegiatan ini adalah 1) Siswa memiliki kreatifitas dalam pemanfaatan teknologi Drone Teraplikasi pada Bilingual Video Blog (Vlog); 2) Siswa mampu mengaplikasikan teknologi sebagai sarana pemasaran melalui social media sehingga mampu meningkatkan jiwa entrepreneurship; 3) Siswa mampu mengimplementasikan penggunaan social media secara bijak.

Kata Kunci : *pembibitan, entrepreneurship, vlog*

1. PENDAHULUAN

Tantangan bangsa Indonesia ke depan adalah mempersiapkan generasi penerus yang menguasai iptek serta mampu mentransformasikan dalam tindakan, dengan penerapannya sebagai pengetahuan. Pendidikan berbasis kultural terutama di Kota Tegal berfungsi untuk melahirkan generasi wirausahawan menjadi solusi yang perlu mendapat dukungan. Konsepnya, pendidikan bukan sekadar untuk mencetak generasi terampil, memiliki kompetensi tinggi dan relevan dalam bidang akademik, tetapi juga harus mampu mencetak generasi berjiwa entrepreneur, generasi dengan jiwa wirausaha. Ikon bahwa sekolah hanya mencari ilmu, lantas mencari pekerjaan, harus diubah menjadi “mencari ilmu dan mengaplikasikannya di lapangan”. Dengan demikian, selain mampu mengisi lapangan kerja, pendidikan juga harus mampu membawa generasi terdidik untuk menciptakan pekerjaan sendiri dan tidak hanya memiliki *mindset* sebagai pekerja/pegawai.

Pengembangan layanan pendidikan merupakan hal yang patut diprioritaskan untuk kelangsungan pendidikan di Indonesia, sehingga menghasilkan *impact* yang diinginkan. Hadirnya Teknologi Informasi (IT) yang berkembang semakin kompleks mendorong pemanfaatannya bagi instansi pendidikan. Pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya di SMK Negeri 3 Kota Tegal, implikasi IT baru sebatas penyesuaian kurikulum atau penambahan mata pelajaran yang diajarkan untuk siswa dan belum mencakup pada ranah pemanfaatan sebagai penunjang proses belajar mengajar secara menyeluruh seperti komunikasi *online* antara guru dengan siswa. Komunikasi canggih tersebut dapat dilakukan melalui Video Blog (Vlog), yaitu sebuah konten yang dibuat oleh seseorang untuk membagikan sesuatu dalam bentuk video yang sengaja ditayangkan kepada banyak orang secara gratis. Umumnya vlog dibuat untuk menyajikan informasi yang menarik, lucu, unik, edukatif dan lain-lain. Teknologi canggih lainnya yang sedang ramai digunakan adalah drone.

Drone atau pesawat tanpa awak (*Unmanned Aerial Vehicle* atau disingkat UAV) adalah sebuah mesin terbang yang berfungsi dengan kendali jarak jauh oleh pilot. Drone mampu mengendalikan dirinya sendiri, menggunakan hukum aerodinamika untuk mengangkat dirinya, bisa digunakan kembali dan mampu membawa muatan baik senjata maupun muatan lainnya^[1]. Drone yang dikendalikan dari jarak jauh menggunakan *remote control* ini bisa digunakan untuk menunjang karakteristik vlog yang lebih menarik. Selanjutnya vlog ini akan dibagikan kepada orang lain melalui *Youtube* sehingga hasil tayangan yang diputar berulang-ulang oleh *subscriber* yang akan menghasilkan uang.

Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai naik daun sejak 5 tahun terakhir yang lalu. Dilansir dari statistik dalam situsnya sendiri, *Youtube* memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet. Hingga Maret 2015, pembuat konten di *Youtube* sudah mengunggah 10.000 video, karena membuat akun atau channel di *Youtube* dan meraih pelanggan atau penayangan bisa menghasilkan uang. Lama kelamaan main banyak orang yang membuat akun *Youtube* yang membuka kesempatan sebagai lapangan pekerjaan. Tiap hari pengguna *Youtube* bisa menonton ratusan juta jam video dan menghasilkan milyaran kali penayangan. *Youtube* menjangkau pemirsa rata-rata berusia 18 sampai 34 tahun. Beragam konten video bisa diakses dalam *Youtube*, mulai dari Film, Berita, Musik, *Life Style*, Informasi dan Olahraga Nasional maupun Internasional, Vlog, dan *Gaming*^[2].

Saat ini *Youtube* menjadi semakin populer karena terdapat konten atau jenis video yang sedang banyak diminati khususnya di kalangan anak muda yaitu Video Blog (Vlog). *Vlogging* (*Video Blogging*) adalah sebuah konten kreatif yang dibuat oleh seseorang untuk membagikan diary kehidupannya dalam bentuk video yang sengaja ditayangkan kepada banyak orang secara gratis^[3]. *Vlog is a web that uses video as its primary mode of content delivery, rather than text or image*^[4]. Vlog tidak bisa dikategorikan dalam konten yang bersifat memberi pendidikan melainkan lebih kepada memberi informasi baik yang bersifat umum seperti tempat-tempat baru atau tren busana baru atau bisa juga berisi informasi yang bersifat pribadi karena vlog biasa ditampilkan dalam bentuk video yang berisi tentang (1) Kegiatan sehari-hari, (2) Pendapat mengenai sesuatu, (3) Curahan hati (curhat) mengenai sesuatu.

Remaja saat ini tumbuh dan berkembang di era *smartphone* dimana media sosial belum berkembang pesat seperti ini. Mereka disebut sebagai Generation Z dengan tahun kelahiran 1990-an hingga 2010-an^[5]. Menurut Kemenkominfo menyebut bahwa data dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) pada tahun 2016, menyebutkan bahwa jumlah penonton televisi di usia muda menurun drastis sehingga menyebabkan angka peminat televisi hanya diminati oleh sebagian besar penonton di usia lanjut. Menurut Kemenkominfo, menurunnya minat generasi muda untuk menonton televisi disebabkan oleh besarnya peran *smartphone* di dalam memberikan berbagai macam informasi yang lebih detail. Diharapkan dengan adanya remaja dalam memanfaatkan *smartphone* dan mampu mengakses *youtube* serta membuka konten-konten yang bermanfaat terutama dalam menumbuhkan jiwa wirausaha.

Siswa Sekolah Menengah dianggap sebagai anak muda yang berpendidikan tinggi. Jadi untuk menonton Vlog harusnya tidak akan mudah menerima hal-hal yang dinilai negatif dan

menyaring tontonan yang ada. Terutama siswa yang mempelajari mengenai komunikasi bermedia. Karena itu, penelitian ini akan dilakukan pada siswa SMK Negeri 3 Kota Tegal dengan memperhatikan minat siswa SMK Negeri 3 Kota Tegal yang notabene memiliki jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan kurangnya kegiatan praktek di lapangan yang diikuti oleh siswa khususnya dalam pemanfaatan IT, maka dipandang perlu untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini dengan melibatkan siswa. Agar dapat diketahui hasil dari kegiatan pengabdian tersebut, maka perlunya dilakukan pelatihan pemanfaatan teknologi tersebut untuk meningkatkan jiwa *entrepreneurship* bagi siswa SMK Negeri 3 Kota Tegal. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perlu diusulkan kegiatan berupa: **“Pembibitan Jiwa *Entrepreneurship* Melalui Media Drone Teraplikasi Pada *Bilingual Video Blog (Vlog)* Bagi Siswa SMK Negeri 3 Kota Tegal”**.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan menggunakan metode ceramah, tutorial dan praktek. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sebagai berikut:

a. Langkah 1 - Metode Ceramah

Peserta diberikan penjelasan mengenai Vlog (*Video Blog*), yaitu tentang sejarah terbentuknya Vlog serta tahapan-tahapan dalam membuat Vlog. Setelah peserta memahaminya, selanjutnya mereka dikenalkan dengan alat yang bentuknya menyerupai pesawat tanpa awak yaitu Drone. Alat ini dilengkapi dengan kamera untuk merekam objek dan dioperasikan melalui *remote control*. Dengan adanya drone, maka pembuatan Vlog hasilnya akan lebih menarik karena video akan diambil dari berbagai sudut pandang sesuai dengan posisi drone yang dapat bergerak bebas mengelilingi objek.

b. Langkah 2 - Metode Tutorial

Peserta pelatihan diberikan materi tentang pembuatan video menggunakan drone:

1) Melakukan konfigurasi kamera yang menempel pada drone.

Sangat disayangkan jika ketika kita sudah menerbangkan drone ternyata kita lupa *setup* kamera drone sesuai kebutuhan, tentu hasil yang ingin kita capai tidak akan pernah didapatkan. Konfigurasi kamera drone harus di *setup* sejak awal lantaran kamera tersebut terbang bersama drone. Konfigurasi kamera cukup banyak, mulai dari *blur*, *shutter speed*, *ISO* dan lain sebagainya.

2) Mengatur kecepatan dan getaran pada drone.

Salah satu faktor penentu kesuksesan pengambilan video menggunakan drone adalah menentukan sudut kemiringan. Dalam case ini kita harus mengatur kemiringan maksimum drone sebesar 15°. Hal tersebut memungkinkan kita untuk membuat gerakan dengan lebih halus terlebih pada saat melakukan aktivitas. Selain sudut kemiringan, yang harus kita perhatikan selanjutnya adalah kelancaran bukan kecepatan. Semakin rendah kecepatan, maka video yang dihasilkan pun akan menjadi lebih bagus.

3) Plotting

Selanjutnya, terkait *plotting* yang harus kita perhatikan adalah areal dan obyek yang akan diambil, apakah kita akan mengambil areal gedung, kecantikan alam, atau pun kendaraan yang sedang bergerak. Selain obyek, kita juga harus memperhatikan keadaan angin, apakah terlalu kencang atau justru cukup tenang. Lalu perhatikan pula *obstacle* yang bisa mengganggu drone kita saat terbang, misalnya tiang listrik, gedung bertingkat atau pun pohon pohon.

4) Kondisi Cuaca

Hal berikutnya yang harus kita perhatikan adalah terkait kondisi cuaca dimana kita akan mengambil gambar. Hindarilah terbang pada saat kondisi angin yang kencang, hal ini akan cukup mempengaruhi kualitas gambar yang diambil karena drone tidak mampu stabil melawan angin yang kencang. Selanjutnya adalah hindari terbang dengan suhu

yang rendah, hal ini berlaku pula untuk fotografi maupun pada saat merekam video. Poin selanjutnya adalah, hindari terbang dengan tingkat cahaya sangat rendah, hal ini untuk mengantisipasi adanya awan maupun hujan yang dapat mengganggu proses pengambilan gambar.

5) *Editing Video*

Editing video bisa dilakukan dengan beberapa program sesuai kemampuan masing-masing *vlogger*. Karena tidak semua *vlogger* menguasai proses *editingvideo*, ada beberapa *vlogger* yang memanfaatkan jasa orang lain untuk memastikan hasil video yang akan keluar bisa maksimal.

6) *Publishing Video*

Memperkenalkan merek dagang atau *branding* biasanya dilakukan pengusaha di bidang apapun supaya konsumen lebih mengenalnya. Untuk *vlogger*, melakukan *branding* dapat diakses dengan cara meminta bantuan ke *vlogger* lain yang lebih senior. Cara paling mudah yang bisa dilakukan semua orang untuk mem-*buzzer* jumlah pengikut adalah membuat halaman di media sosial. Media sosial merupakan wadah bersosialisasi via *online* yang sangat sering dibuka setiap orang dari berbagai kalangan. Oleh karena itu, sangat wajar apabila membuat halaman di sosial media akan membuat seseorang menjadi lebih terkenal dan vlog-nya menjadi lirikan bagi netizen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

a. Rincian Kegiatan Pelatihan Pembuatan Vlog

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan menggunakan metode ceramah, tutorial dan praktek. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan secara terstruktur sesuai dengan capaian hasil yang telah ditentukan sebagai berikut:

1) Membuat Perencanaan.

a) Siapkan kertas dan pena untuk melakukan beberapa *brainstorming* dan menulis berbagai perencanaan.

b) Melakukan riset *audience*

Kepada siapa kita membuat vlog ? Siapa sasaran *audience* yang kita inginkan. Sebagai contoh, *vlogger* horor akan mencari pecinta horor. Begitu pula untuk *vlogger* kecantikan, interior, atau masakan. Jadi, tuliskan terlebih dahulu *viewer* apa yang kita inginkan sebagai *subscribers* kita. Lakukan proses *brainstorming* dan deskripsikan semua kriteria penonton vlog.

c) Pilih nama channel yang cocok

Setelah memiliki tujuan yang jelas, memilih topik dan pencapaian yang diinginkan, kegiatan berikutnya yang tidak kalah penting adalah membuat nama *channel* yang cocok. Sebaiknya nama berkaitan dengan topik dan digabung dengan nama *vlogger* pembuatnya. Jadi, nama tersebut akan lebih mudah diingat para *subscribers*. Pilihlah nama yang unik dengan suatu arti tersendiri. Anda juga bisa memakai nama industri atau kelompok sosial tertentu.

2) Identifikasi objek yang akan diambil gambar.

Sebelum melakukan pengambilan gambar, sebaiknya kita melakukan identifikasi lokasi dan objek yang akan di-*shooting* supaya hasil rekaman terlihat lebih optimal.

3) Test teknik videografi dan Simulasi drone.

a) Memastikan kualitas kamera baik

b) Mengatur audio dan pencahayaan

c) Mengatur konektivitas remote dengan drone

4) Editing video.

Editing video bisa dilakukan dengan beberapa program sesuai kemampuan masing-masing *vlogger*. Banyak hal yang harus dipotong, digabungkan, diberi efek dan disempurnakan apabila ingin video terlihat sangat “wah”. Namun, tidak semua video yang secara teknis dinilai bagus, baik dalam penilaian pencahayaan, audio, maupun dalam kesempurnaan editingnya. Kadang ada juga jenis video seperti itu yang ternyata tidak memiliki konten berbobot.

5) *Branding*.

Memperkenalkan merek dagang atau *branding* biasa dilakukan pengusaha di bidang apapun supaya konsumen lebih mengenalnya. Untuk *vlogger*, melakukan branding dapat diakses dengan cara meminta bantuan ke *vlogger* lain yang lebih senior. Misalnya saja saat Raditya Dika membantu teman-teman sesama *vlogger* mengembangkan vlog mereka, maka ada satu adegan di sitkom (komedi situasi) buatannya yang ada bersama teman tersebut.

6) Buat halaman di media sosial.

Cara paling mudah yang bisa dilakukan semua orang untuk mem-*buzzer* jumlah pengikut adalah membuat halaman di media sosial. Media sosial merupakan wadah bersosialisasi via *online* yang sangat sering dibuka setiap orang dari berbagai kalangan. Oleh karena itu, sangat wajar apabila membuat halaman di sosial media akan membuat seseorang menjadi lebih terkenal dan vlog-nya menjadi lirikan bagi netizen.

7) Buat logo untuk *channel* di *Youtube*.

Perlakukan desainer dengan baik untuk membuat logo dengan konsep yang kita inginkan agar perjalanan *vlog* dapat dilakukan dengan baik dan kariernya menanjak.

8) Review capaian hasil dari video yang sudah diunggah di media sosial.

Dengan melihat dari jumlah *like* dan *subscribers* terhadap video tersebut, maka akan di-*review* sejauh mana tingkat penghasilan yang didapatkan dari akun mereka.



Gambar 1. Pemberian Materi kepada Siswa SMK Negeri 3 Kota Tegal

b) **Faktor Pendukung Kegiatan**

Yang menjadi faktor pendukung/pendorong dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah:

1. Siswa-siswi SMK Negeri 3 Tegal sangat antusias dengan kegiatan ini,
2. Keinginan siswa-siswi SMK Negeri 3 Tegal dalam berinovasi dan berkreasi dalam pembuatan video menggunakan drone.
3. Kemajuan jaman membuat siswa-siswi SMK Negeri 3 Tegal sudah terbiasa menggunakan media sosial sehingga memudahkan narasumber dalam menyampaikan materi maupun simulasi pembuatan vlog menggunakan drone.
4. Siswa-siswi SMK Negeri 3 Tegal berpartisipasi aktif dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.
5. Kemiripan kurikulum jurusan multimedia di SMK Negeri 3 Tegal dengan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini membuat siswa-siswi mudah mengimplementasikan materi yang diperoleh di sekolah menjadi sebuah produk/karya siswa yang memiliki nilai seni dan ekonomi.

c) **Faktor Penghambat Kegiatan**

Yang menjadi faktor penghambat dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah:

1. Tempat yang digunakan untuk pelatihan adalah laboratorium multimedia, sehingga pengaturan tempatnya hanya bisa digunakan untuk pelatihan pembuatan vlog, proses editing video dan proses publishing video.
2. Komputer yang ada di laboratorium multimedia memiliki spesifikasi di bawah standar minimum sehingga tidak dapat digunakan untuk proses *editing* video.
3. Durasi waktu yang disediakan oleh pihak sekolah terbatas karena kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan selama jam sekolah berlangsung.

3.2. **Pembahasan**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di ruang laboratorium SMK Negeri 3 Tegal dengan peserta siswa kelas XI jurusan multimedia sebanyak 32 siswa. Peserta kegiatan dipilih berdasarkan karakteristik sekolah yang berbasis teknologi. Dari total keseluruhan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri di Kota Tegal yang berjumlah 3 sekolah, maka SMK Negeri 3 Tegal merupakan satu-satunya sekolah yang memiliki karakteristik teknologi yang paling dominan dibandingkan sekolah lainnya. Hal ini sangat mendukung dengan tema Pengabdian Kepada Masyarakat yang diusung oleh Tim dosen Polteknik Harapan Bersama Tegal. Dengan kompetensi yang dimiliki oleh siswa SMK Negeri 3 Tegal, maka diharapkan mereka akan mudah untuk mengimplementasikan materi yang disampaikan oleh dosen dan mampu menerapkan jiwa *entrepreneurship* setelah lulus sekolah nanti.

Kegiatan ini disambut positif oleh Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Tegal beserta guru-guru yang notabene kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini mengusung tema “Pembibitan Jiwa *Entrepreneurship* Melalui Media Drone Teraplikasi Pada *Bilingual* Video Blog (Vlog)”. Hal ini disebabkan oleh materi yang akan diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa jurusan multimedia akan pengetahuan untuk membuat karya yang bertema teknologi. Dengan karya tersebut diharapkan siswa juga memiliki jiwa *entrepreneurship* melalui pemanfaatan drone yang teraplikasi pada pembuatan video blog (Vlog).

4. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Siswa-siswi SMK Negeri 3 Tegal mampu mengikuti dengan baik seluruh materi yang disampaikan narasumber terutama pada saat pembuatan video menggunakan drone.
2. Dengan teknologi drone, siswa-siswi SMK Negeri 3 Tegal bisa membuat video blog (Vlog) yang menarik karena objek yang terekam diambil dari berbagai sudut pandang. Dalam pengembangannya, kita dapat menerapkan teknologi drone di berbagai sektor, seperti bidang pendidikan, budaya, ekonomi, pariwisata dan militer.
3. Dengan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, maka siswa-siswi SMK Negeri 3 Tegal dapat mem-*publish* video yang sudah dibuat dengan teknologi drone tersebut ke dalam *media social* (*Youtube*). Dengan tips dan trik tertentu, maka video yang tentunya memiliki nilai seni dan ekonomi ini akan menarik orang lain untuk menonton videonya bahkan berlangganan *channel Youtube* milik mereka. Aktivitas inilah yang akan memberikan nilai jual terhadap Vlog yang mereka buat.

5. SARAN

1. Untuk memberikan kesinambungan siswa-siswi SMK Negeri 3 Tegal dalam berwirausaha, maka perlu untuk dilakukan pelatihan teknik pemasaran menggunakan media sosial.
2. Telah diberlakukannya kurikulum kewirausahaan pada jenjang SMK di Kota Tegal, maka tidak menutup kemungkinan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bisa diselenggarakan di instansi pendidikan lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama Tegal yang telah membiayai kegiatan PKM yang telah dilaksanakan ini pada tahun anggaran 2018.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hargrave. 2014. The Aerial Target and Torpedo in the USA. http://www.ctie.monash.edu/hargrave/rpav_usa.html.
- [2] David, Ruthella., etc. 2017. Content In *Youtube* Vlog Influence On Student Attitudes Astablishment Of Communication Sciences Faculty Of Social and Political Science University Of Sam Ratulangi. *E_Journal Acta Diurna*. Vol. 6. No. 1.
- [3] Kamaru, Win. 2016. Pengertian Vlog dan Manfaatnya Bagi *Youtuber*. Diunduh pada tanggal 15 April 2018 dari <http://www.Matahaya.com/2016/04/pengertian-vlog-dan-manfaatnya-bagi.html>.
- [4] Fariz, Eka. 2013. Penggunaan Media Video Blogging (VLOGGING) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Penelitian Studi Kasus Eksperimen Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bandung). *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [5] Westernberg, Wilma. 2016. *The Influence of Youtubers on Teenagers*. University of Twente.